

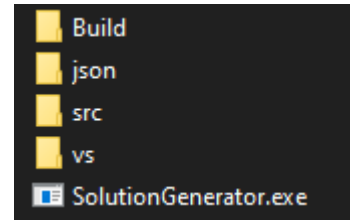
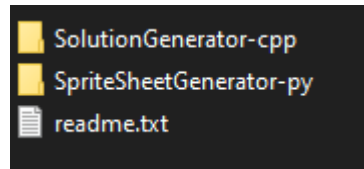
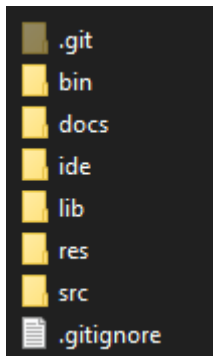
## **Documentation Générateur de Solution**

---

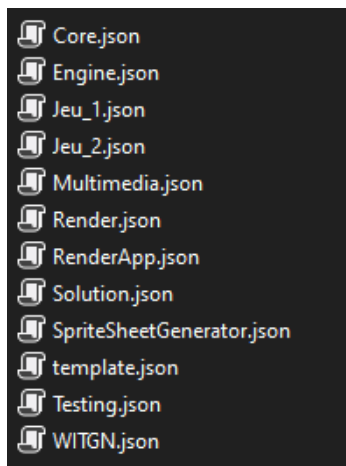
- 1. Créer un nouveau projet**
- 2. Générer la Solution**

## 1 - Créer un nouveau projet :

Pour commencer ouvrez le dossier "bin" puis le dossier "SolutionGenerator-cpp".

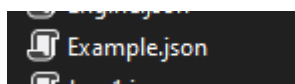


Dans le dossier json vous trouverez les fichiers json correspondant à tous les projets.



Vous allez copier-coller le fichier WITGN.json, qui est le jeu de démo du moteur, puis le renommer le nouveau fichier en "Nomdevotrejeu".json.

Ici ce sera Example.



```
"name": "WITGN",  
"folder": "WhoIsTheGoatNow/",  
"dependencies": ["Engine"],  
"vc_project_version": "17.0",  
"root_namespace": "WITGN",  
"windows_target_platform_version": "10.0",  
"configuration": [
```

Ouvrez ensuite le nouveau fichier json.  
Ici vous devez aussi renommer les WITGN et WholsTheGoatNow par le nom de votre jeu.

```
"name": "Example",  
"folder": "Example/",  
"dependencies": ["Engine"],  
"vc_project_version": "17.0",  
"root_namespace": "Example",  
"windows_target_platform_version": "10.0",  
"configuration": [
```

Après avoir sauvegardé ouvrez le fichier Solution.json vous verrez l'ensemble des projets que l'on peut générer.

```
adon schema selectionné
{
  "solution_name": "GC Engine",
  "format_version": "12.00",
  "version": "16",
  "version_full": "16.0.28729.10",
  "minimum_version": "10.0.40219.1",
  "poles": {
    "engine": {
      "projects": ["Testing.json", "Engine.json", "Core.json", "Render.json"]
    },
    "gameplay": {
      "projects": ["Jeu_1.json", "Engine.json", "Core.json", "Jeu_2.json"],
      "folders": [
        {
          "name": "Gameplay"
        }
      ]
    },
    "render": {
      "projects": ["Render.json"]
    },
    "tools": {
      "projects": ["SpriteSheetGenerator.json", "Multimedia.json", "Core.json"]
    },
    "qa": {
      "projects": []
    },
    "WITGN": {
      "projects": ["WITGN.json", "Engine.json", "Core.json", "Render.json"]
    }
  }
}
```

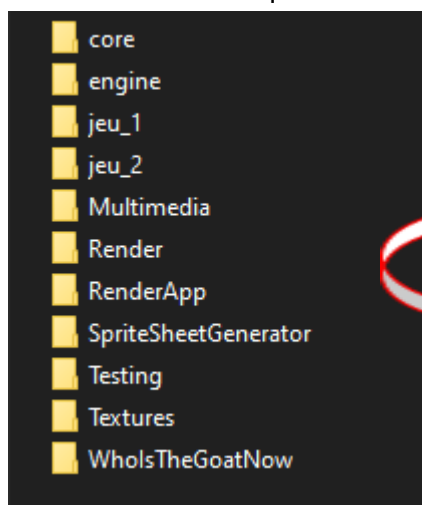
Ici copiez-collez cette partie en renommant WITGN par votre nom de jeu, y compris dans "projects".

pensez à rajouter une virgule après l'accolade de WITGN

```
"WITGN": {
  "projects": ["WITGN.json", "Engine.json", "Core.json", "Render.json"]
},
```

```
"WITGN": {
  "projects": [ "WITGN.json", "Engine.json", "Core.json", "Render.json" ]
},
"Example": {
  "projects": [ "Example.json", "Engine.json", "Core.json", "Render.json" ]
}
```

Quittez ensuite le dossier bin et ouvrez le dossier "src", dedans vous allez créer un dossier avec le même nom que vous avez mis dans la section folder de votre json.



C'est dans ce dossier que vous mettrez tous vos scripts.

ATTENTION : Le dossier doit avoir le même que "folder" dans votre json.

```
"name": "Example",
"folder": "Example/",
"dependencies": ["Engine"],
"vc_project_version": "17.0",
"root_namespace": "Example",
"windows_target_platform_version": "10.0",
```

## 2 - Générer la Solution

Ouvrez le dossier "SolutionGenerator-cpp" dans "bin" et lancez "SolutionGenerator.exe"

```
Veillez choisir les pôles à générer. Séparez les pôles par un espace.  
Pôles disponibles : all, Example, WITGN, engine, gameplay, qa, render, tools  
Pôles : _
```

Vous pouvez entrer le Nom de votre Jeu, qui remplacera Example ici.

Entrez "y", à la question suivante afin de refaire votre dossier ide et d'éviter les erreurs.

Ouvrez ensuite le ".sln" pour ouvrir la solution sur vs et commencer à coder.

